

Bedienerführung

Nach dem Starten des Programms erscheint zunächst ein Vorspann, der durch 1x klicken unterbrochen werden kann. Nun erfolgt eine Codeabfrage. Diese Abfrage ersetzt den sonst üblichen Kopierschutz. Ihnen werden zwei Koordinaten angegeben. Auf der mitgelieferten Codetabelle finden Sie an dieser Stelle zwei Buchstaben. Geben Sie erst den linken, (mit RETURN oder ENTER–Taste abschließen), dann den rechten ein. Daraufhin wird die Anzahl der "menschlichen" Mitspieler erfragt. Nehmen weniger als 4 Mitspieler teil, werden die restlichen vom Computer simuliert. Jeder Mitspieler kann sich eine Firma und ein Büro aussuchen sowie seinen Namen eingeben. Sind alle Eingaben beendet, werden alle Spielerdaten angezeigt. Bei fehlerhaften Eingaben können diese nochmals eingegeben werden.
Nun wird das Spielziel ausgewählt. Hier gibt es vier Missionen zur Auswahl, die sich wie folgt zusammensetzen:

1. BESTER NACH DREI JAHREN Das Spiel ist nach 3 Jahren beendet. Der erfolgreichste Mitspieler (verfügbares und investiertes Kapital am höchsten) ist Sieger.
2. MEHR ALS $60 MILL. BARKAPITAL Die Mitspieler müssen versuchen, 60 Millionen oder mehr verfügbares Kapital "anzuhäufen". Der Mitspieler, der dies als erstes schafft, ist Sieger.
3. ALLE ANDEREN SPIELER RUINIEREN Das Spielziel ist erst erreicht, wenn alle anderen Mitspieler Konkurs wegen Zahlungsunfähigkeit anmelden mußten.
4. MEHR ALS 80% MARKTANTEIL Hier muß versucht werden, mindestens 80% der verfügbaren Ölfelder zu besitzen.

Nun beginnt das Spiel. Jeder Mitspieler hat einen Monat Zeit für seine Aktionen. Er kann Ölfelder und Tanks kaufen und verkaufen, Öl am Weltmarkt anbieten, Statistiken und Expertisen einholen, Sabotieren und Detektive einschalten, nach Öl bohren, Pipelines legen und vieles mehr. Ist der Monat beendet, ist der nächste Mitspieler am Zuge.

Haben alle Mitspieler ihre geschäftlichen Aktionen abgeschlossen, erscheint eine Grafik, die Auskunft über den finanziellen Stand jeder Firma gibt. Die Höhe der Geldsäulen repräsentiert die Höhe des Kapitals. Eine Geldsäule zeigt das investierte, die andere das verfügbare Kapital an. Die offenen Aktivitäten jeder Firma laufen als Telexband über den Bildschirm. Sie umfassen lediglich den Kauf von Tanks und Ölfeldern. Kleinere sowie verdeckte Aktionen werden nicht angezeigt.

Allgemeines

Die gesamte Bedienung erfolgt durch Anklicken einzelner Symbole auf dem Bildschirm. Wird ein Fenster außerhalb angeklickt, schließt es sich wieder.
Die Auswahl von Zahlen oder Beträgen erfolgt durch "Pfeil nach oben"– und "Pfeil nach unten"–Symbole. Ist der gewünschte Betrag erreicht, wählt man das "OK"–Symbol an.

Konkurs

Besitzt ein Mitspieler weder Geld noch Ölfelder, oder hat er mehr als $5 Millionen Schulden, scheidet dieser vom Spielgeschehen aus.

Der Schreibtisch

Der Schreibtisch–Bildschirm ist das Hauptmenü des Programmes, von wo aus Sie alle wichtigen Aktionen steuern und kontrollieren können. Einige Gegenstände, die sich auf dem Schreibtisch befinden, haben dabei besondere Bedeutung:

Der Kalender

Er zeigt Ihnen Tag und Monat an. Da Sie für Ihre Aktionen immer genau einen Monat Zeit haben, empfiehlt es sich, bei komplexeren Geschäften darauf zu achten, daß noch genug Tage für die vollständige Abwicklung übrig sind. Möchten Sie Ihre Monatshandlungen abschließen, klicken Sie den Kalender an ("Monatsaktivitäten abschließen?"). Wenn Sie Ihre Aktionen wirklich vorzeitig beenden wollen, kommt der nächste Mitspieler zum Zug.
Ist ein Monat verstrichen ("Error – Monat beendet"), ist ebenfalls der nächste Mitspieler an der Reihe.

Die Barkapital–Anzeige

Hier können Sie den Stand Ihres Bankkontos ablesen. Er zeigt Ihnen die Summe des "flüssigen" Kapitals. Nicht enthalten sind investierte Geldbeträge, die nicht verfügbar sind, z.B. Werte angekaufter Ölfelder oder Tanks. Über der Kapitalanzeige wird der Name des Mitspielers angezeigt, der gerade am Zug ist.

Das Firmensignet

Das Firmensignet des Spielers, der gerade am Zug ist, befindet sich rechts neben der Barkapital–Anzeige unterhalb des Schreibtisches.
Links und rechts neben dem Schreibtisch befinden sich die Hauptaktionsfelder, die sich auf bestimmte Gegenstände auf dem Schreibtischbildschirm beziehen.

Der Koffer

Wenn eines Ihrer Ölfelder brennt, werden Sie sofort telefonisch benachrichtigt. Um den Schaden zu reduzieren, empfiehlt es sich, möglichst bald Gegenmaßnahmen einzuleiten. Sie können die Firma TED REDHAIR einschalten (Contract anklicken), die auf derartige Katastrophen gut eingespielt ist und eine recht hohe Erfolgsquote verbuchen kann. Sie können die Sache jedoch auch selbst in die Hand nehmen, indem Sie mit Ihrem Privatjet zum brennenden Ölfeld fliegen und die Löschmaßnahmen selbst leiten (Flugticket anklicken). Die Kosten sind hier wesentlich niedriger, jedoch ist hohes Geschick erforderlich. Weiteres zum Ölfeldlöschen unter "AKTIONSSEQUENZEN". Es ist nicht möglich, brennende Plattformen auf hoher See zu löschen. Hierzu ist nur Ted Redhair in der Lage.

Das Telefon

Es klingelt, wenn außergewöhnliche Ereignisse eingetreten sind. Dies können Angebote für Öl–Lieferverträge, das Brennen eines Ölfeldes, die Einberufung einer Gerichtsversammlung oder eine Mitteilung von Detektiven oder Saboteuren sein. Auch allgemeine Nachrichten über den Ausgang einer Gerichtsverhandlung zu eigenen Gunsten oder auch Auswirkungen von fremden Sabotageaktionen auf die eigene Firma werden hier mitgeteilt. Klickt man das Telefon nicht gleich nach dem Klingeln an, wird die Nachricht zurückgelegt. Es können also keine wichtigen Mitteilungen verlorengehen.

Wenn die hinterlegten Nachrichten abgerufen werden, werden sie in der zeitlichen Reihenfolge, in der sie eingetroffen sind, angezeigt. Jede Nachricht läßt sich durch Klicken vorzeitig abbrechen.

Die Schublade

Sie ist der Platz für die etwas dunkleren Machenschaften der Firma. Hier lagern wichtige Geheimdokumente. Detektive verschiedener Güte können für bestimmte Zeitspannen eingeschaltet werden (Top Secret–Dokument anklicken), um die Firma vor möglichen Sabotageaktionen anderer Mitspieler zu schützen und diese aufzudecken und vor Gericht zu bringen. Die Erfolgsquote der Detektive ist recht unterschiedlich. Möchte man selbst illegale Mittel einsetzen, um anderen Firmen zu schaden, besteht die Möglichkeit, selbst Saboteure anzuheuern (Actions–Dokument anklicken). Hier gibt es "Ansprechpartner" für jeden Geldbeutel – man beachte jedoch, daß die Gefahr, erwischt zu werden, bei den preiswerteren "Herren" wesentlich höher ist. Das Dienstleistungsangebot der Saboteure umfaßt 1. das Anzünden von Ölfeldern, 2. das Ausrauben der Hausbank eines Konkurrenten, 3. das Bestechen von Handelsvertretern, die für den Öleinkauf verantwortlich sind und 4. das Sprengen von Öltanks. Das Vergnügen ist zwar nicht billig, jedoch kann man hiermit sehr leicht besonders erfolgreichen Konkurrenten empfindliche Schäden zufügen. Eine Übersicht über Ihre Ölfelder, Tanks, Verträge, laufenden Kosten etc. verschafft Ihnen die Bilanz (Balance–Dokument anklicken). Die drei Karteikarten (Ölfelder, Tanks, Verträge) können durch Anklicken der entsprechenden Textlasche ausgewählt werden. Möchten Sie eine Detailübersicht über spezielle Regionen, können Sie diese ebenfalls auswählen (Pfeile anklicken).

Die Bilanz gibt Ihnen folgende Informationen:
Ölfelder: Anzahl in der ausgewählten Region, Fördermenge in Barrel pro Monat, Öl–Kapazität, laufende Kosten und der derzeitige Kaufwert der Ölfelder. Grundsätzlich unterschieden wird zwischen aktiven und brachliegenden Ölfeldern. Fehlt die Bohrkonzession in einer Region, wird der Text "Keine Konzession" angezeigt.
Tanks: Anzahl in der ausgewählten Region, Fassungsvermögen der Tanks, Ölmenge in den Tanks und laufende Kosten der Tanks
Verträge: Dauer von Verträgen mit Detektiven, Dauer von Verträgen mit Saboteuren

Die Weltkarte

Sie verschafft einen Überblick über die Besitzverhältnisse und über den Zustand der Ölfelder. Die 8 wichtigsten Bereiche der Weltkarte können vergrößert werden, um zu sehen, welche Firma welche Gebiete besitzt (das entsprechende Firmensignet wird eingeblendet). Jede Region umfaßt 24 Teilgebiete, die jeweils unterschiedlichen Firmen gehören können. Brennt ein Ölfeld gerade, ist das Firmensignet rot unterlegt. Liegt die Förderung gerade brach (Nachbohren erforderlich), ist das Signet grün. Steht ein Ölfeld zum Verkauf frei, ist das Signet des Verkäufers weiß eingeblendet.
Die vergrößerbaren Gebiete umfassen Alaska, Nord–Amerika, Mittel–Amerika, Süd–Amerika, Europa, UdSSR, Golf–Region und Indochina.

Das Computer–Terminal

Alle Handelsaktionen werden über das Computer–Terminal gesteuert. Das Kaufen und Verkaufen von Ölfeldern geschieht über das Anklicken der entsprechenden Gebiete auf der Weltkarte. Möchte man ein Ölfeld in einer Region erwerben, in der man noch keine Bohrkonzession besitzt, muß man diese vor dem Kauf abschließen. Vor dem Kauf eines Ölfeldes empfiehlt sich jedoch das Einholen einer Expertise, die geschätzte Informationen zur Rentabilität des Ölfeldes gibt. So werden etwaige laufende Kosten, vermuteter Ertrag pro Monat etc. angegeben. Diese Expertisen sind sehr empfehlenswert, da einige Ölfelder zwar sehr teuer, jedoch nicht unbedingt profitabel sind.
Das Bohren nach Öl ist sowohl beim Kauf eines Ölfeldes als auch über das "Bohren"–Icon möglich. Möchte man die Bohrarbeiten nicht selbst überwachen, kann man auch Bohrspezialisten einsetzen, die die gesamten Bohrarbeiten übernehmen. Diese Spezialisten sind jedoch sehr teuer. Weiteres zum Ölbohren unter "AKTIONSSEQUENZEN".
Um das geförderte Öl zu sammeln, müssen Öltanks angeschafft werden. Es gibt sie in verschiedenen Qualitäten und Größen und der Marktpreis der Tanks kann unter Umständen sehr schwanken. Diese Tanks können nur je Region eingesetzt werden, somit muß in jeder Förderregion für ausreichende Tankkapazität gesorgt werden. Natürlich sind nur dort Tanks sinnvoll, wo die Firma auch Ölfelder besitzt.
Möchte man bereits gefördertes Öl verkaufen, muß eine Pipeline gelegt werden. Da das Öl in jeder Region separat verkauft werden kann (unterschiedliche Marktpreise), muß die Region, in der das Öl verkauft werden soll, vorher ausgewählt werden (Nach dem Anklicken erscheinen Name und Ölvorrat unter der Übersichtskarte). Danach muß über Pfeilicons angegeben werden, wieviel Öl verkauft werden soll. Weiterhin werden dem Spieler Informationen über den derzeitigen Öl–Tagespreis, über den Ölvorrat in der jeweiligen Region, über die Nachfrage nach Öl und über den Gewinn gegeben. Wird das OK–Feld angeklickt, werden die eingestellten Werte ausgeführt. Weiteres zum Pipelinelegen unter "AKTIONSSEQUENZEN".
Die Option "Statistik" bietet eine schnelle Übersicht über den wirtschaftlichen Stand der eigenen und der Konkurrenzfirmen. Der Anteil der eigenen Ölfelder am Gesamtmarkt oder Kapitalverläufe sind abrufbar. Detailinformationen über die eigene Firma sind ebenfalls einsehbar (Tabelle unter den Anklickicons).

Die Zeitung

Manchmal kann es sehr hilfreich sein, wenn man über aktuelle Ereignisse gut informiert ist. Die Zeitung teilt dem Mitspieler immer das Hauptereignis des Tages mit. Da die Zeitung täglich erscheint, ist es ratsam, mehrmals pro Monat die Zeitung anzuklicken, um auch unwichtigere Meldungen zu erfahren und entsprechend zu handeln.
Der Informationsgehalt der Zeitung erstreckt sich über Auskünfte, über das Verhalten des Ölpreises (Durchschnitt aller Regionen), Ausgänge von Gerichtsverhandlungen und Katastrophenmeldungen aller Art.
Alle wichtigen im Spiel vorkommenden Fachbegriffe sind im Stichwortverzeichnis aufgeführt und erklärt.

Lieferverträge

Öl–Lieferverträge werden Ihnen telefonisch angekündigt. Sie können das Spielgeschehen stark beeinflussen, da sie die Möglichkeit geben, ohne Einfluß von Ölpreis und Nachfrage eine festgesetzte Ölmenge zu verkaufen.
Jeder Vertrag bezieht sich auf eine bestimmte Region. Er setzt eine Ölmenge fest, die Sie monatlich in dieser Region verfügbar haben müssen. Ihre Firma erhält dafür pro Monat einen bestimmten Betrag. Ist

das Öl jedoch nicht oder nur teilweise vorhanden, müssen Sie eine Vertragsstrafe zahlen und das Vertragsverhältnis ist gekündigt. Nach Ablauf der Vertragslaufzeit ist der Vertrag ebenfalls beendet. Möchten Sie den Vertrag abschließen, wird er unterschrieben und abgestempelt.
Welche Verträge gerade akut sind, können Sie in der Bilanz (Schublade) nachsehen. Klicken Sie hierzu die "Vertrags"–Lasche an.

Das Gericht

Wird eine Sabotageaktion aufgedeckt, die ein Mitspieler veranlaßte, wird eine Gerichtsverhandlung anberaumt und das Urteil verkündet.
Der Firma, die erwischt wurde, werden zwischen ein und drei Ölfelder gepfändet. Eines dieser Ölfelder erhält die Firma, gegen die die Aktion geplant war, die weiteren gehen an den Staat und stehen wieder zum Verkauf an.
Für welches Strafmaß sich der Richter entscheidet, wird im Urteilsspruch mitgeteilt.
Hat ein eigener Detektiv eine Sabotageaktion einer Fremdfirma aufgedeckt, wird dem Spieler der Ausgang der Verhandlung und das Gebiet, in dem man ein Ölfeld bekommt, per Telefon mitgeteilt.
In der Zeitung sind diese Vorgänge natürlich ebenfalls festgehalten.

Bohren nach Öl

Soll auf einem neu erworbenen oder brachliegenden Ölfeld Öl gefördert werden, muß vorher nach Öl gebohrt werden. Dies kann mit einigem Finanzaufwand einer erfahrenen Crew anvertraut werden, oder der Mitspieler nimmt die Sache selbst in die Hand, indem er den Bohrvorgang direkt kontrolliert.
Die Steuerung erfolgt per Joystick (IBM über Tastatur: Cursortasten=Richtung, Space=Druck erhöhen, sonstiges=Druck vermindern).
Das große Bild zeigt eine Querschnittdarstellung des Bohrgebietes. Der Bohrer (hellgrau dargestellt) ist somit von der Seite zu sehen. Rechts wird eine gezoomte Ausschnittsdarstellung der Bohrerspitze dargestellt. Der Scanner (oben links) zeigt eine schematische Draufsicht des Bohrloches.
Ziel ist es, möglichst senkrecht (ohne Seitenabdriftung) nach unten bis zum Öl (schwarz dargestellt) zu bohren. Driftet der Bohrer zu sehr ab, zerbricht dieser und der Bohrvorgang ist gescheitert. Um der Abweichung entgegenzuwirken, bewegt man den Joystick in die entgegengesetzte Richtung der Abdriftung, so daß der Bohrer wieder möglichst mittig bohrt.
Die Bohrgeschwindigkeit setzt sich aus zwei Faktoren zusammen: dem Bohrdruck, der einstellbar ist, und der Bodenbeschaffenheit, die je nach Erdschicht wechselt. Der Bohrdruck ist mit dem Fire–Knopf variierbar. Drückt man den Knopf kurz, ist nur ein schwacher Bohrdruck angewählt, drückt man ihn jedoch länger (der Anzeigebalken "Bohrdruck" wird länger, solange der Knopf gedrückt bleibt), wird auch ein entsprechend hoher Druck gewählt und der Bohrvorgang wird stark beschleunigt.
Je schneller gebohrt wird, desto niedriger sind die Kosten, desto höher ist jedoch die Gefahr, daß der Bohrkopf abbricht und der Bohrvorgang erfolglos endet.
Besonders einfach ist das Bohren auf hoher See, da das zu durchbohrende Erdreich nicht sehr tief ist.

ÖLFELD LÖSCHEN

Brennt ein Ölfeld, sollte es schnellstmöglich gelöscht werden, um einen größeren Förderausfall zu verhindern. Die Firma TED REDHAIR übernimmt diese Aufgabe gern, was jedoch einige Kosten verursacht. Möchte man diese Kosten sparen, kann man mit seinem Privatjet selbst zur Unglücksstelle fliegen und die Löscharbeiten kontrollieren.
Die Steuerung erfolgt per Joystick (IBM über Tastatur: Cursortasten=Richtung, Space=Dynamit legen).
Der Spieler steuert einen Arbeiter, der, mit Dynamitstangen ausgerüstet, die brennenden Bohrtürme sprengen soll. Die Sprengung muß so portioniert sein, daß das Feuer gelöscht wird, der Bohrturm jedoch unverschont bleibt. Bei größeren Flammen ist natürlich auch eine größere Anzahl von Dynamitstangen erforderlich. Auf Druck des Fire–Knopfes wird eine Stange gelegt. Wird der Knopf mehrfach betätigt, werden auch mehrere Stangen gelegt. Der Vorrat an Dynamit wird oben links dargestellt.
Dynamitstangen können nur gelegt werden, wenn sich der Arbeiter DIREKT vor einem Bohrturm befindet. Da die durch die Sprengungen hervorgerufenen Druckwellen den Arbeiter möglicherweise verletzen können, sollte sich dieser nach erfolgter Zündung möglichst schnell vom Bohrturm entfernen, da der sonst verletzt werden kann. Die Kondition des Arbeiters wird oben rechts angezeigt (3 Herzen). Wurde dieser dreimal verletzt, muß er ins Krankenhaus und steht für die Löscharbeiten nicht mehr zur Verfügung.
Der Zustand des Ölfeldes wird oben rechts dargestellt. Ist der Zeiger im roten Bereich, befindet sich das Feld bereits in einem kritischen Zustand.
Je kritischer der Zustand des Ölfeldes, desto länger muß die Förderung unterbrochen werden (Förderausfall)

PIPELINE LEGEN

Sollten beim Ölverkauf Probleme auftauchen, wird dies dem Spieler mitgeteilt. Daraufhin muß er die Pipeline–Arbeiten selbst überwachen.
Die Steuerung erfolgt über Maus (IBM über Maus oder Tastatur, C64 über Tastatur oder Joystick. Tastatur: Cursortastenblock=verschiedene Rohrstücke (Anordnung wie auf Bildschirm), Return=Rohrstück setzen, Space=Zurücknehmen).
Die Pipeline muß die Punkte groß I nach klein I verbinden. Diverse Hindernisse wie z.B. Palmen oder Berge müssen umgangen werden. Hierfür gibt es gerade und gebogene Rohrstücke, die sich rechts unten befinden und mit der Maus angeklickt werden können. Das angeklickte Rohrstück wird dann an die Spitze des Rohres angelegt. Dies muß vom Spieler solange durchgeführt werden, bis das Rohr in den Knotenpunkt klein I mündet.
Parallel dazu versucht der Computer, sein Rohr von groß II nach klein II zu legen. Ist er schneller, verkauft er das Öl anstelle des Mitspielers ("Kein Öl verkauft."). Ist der Mitspieler schneller, ist der Verkauf perfekt und der zuvor errechnete Profit wird seinem Firmenkonto gutgeschrieben.
Mit der rechten Maustaste kann man das zuletzt gelegte Rohrstück wieder entfernen.
Besonders wichtig ist es, sich zu Beginn die Landschaft genau anzuschauen, um einen Idealweg mit möglichst wenigen Krümmungen zu finden (Kurven zu legen kostet nämlich im allgemeinen mehr Zeit als die geraden Stücke). Der Computerspieler beginnt erst mit seiner Pipeline, sobald man selbst das erste Stück angeklickt hat.

OIL IMPERIUM



Laden des Programmes

Amiga Legen Sie die "Oil Imperium 1"–Diskette in das interne Laufwerk. Dann drücken Sie die beiden Amiga–Tasten und CTRL gleichzeitig (RESET). Nach einiger Zeit erscheint die Workbench. Klicken Sie 2x auf das OIL IMPERIUM–Diskettensymbol. Ein Fenster mit dem OIL–IMPERIUM Programmsymbol erscheint. Dieses muß ebenfalls 2x angeklickt werden. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet.

Atari ST Legen Sie die "Oil Imperium 1"–Diskette in das interne Laufwerk. Dann drücken Sie die RESET–Taste. Sobald die Benutzeroberfläche erscheint, klicken Sie 2x auf das "DISK DRIVE A"–Symbol. Nun wird ein Fenster geöffnet, in dem sich u.a. das File "OIL" befindet. Dieses Zeichen ebenfalls 2x anklicken Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet.

IBM PC und Kompatible Das Programm muß aus der DOS–Kommandoebene heraus gestartet werden. Legen Sie die "Oil Imperium 1"–Diskette in Laufwerk A. Schalten Sie durch Eingabe von A: auf das Laufwerk und geben Sie OIL ein. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet. Alle RAM–Disks oder sonstige speicherbelegende Routinen, außer Maustreibern, sollten sicherheitshalber entfernt werden. Das Programm benötigt den vollen 512 KB Speicherplatz. Mit einigen nicht kompatiblen Maustreibern kann es Probleme geben. Sollte dieses bei Ihnen der Fall sein, rufen Sie vor dem Programmstart das Hilfsprogramm MOUSEFIX auf (es befindet sich auf der ersten EGA–Diskette).

Commodore 64 Legen Sie die "Oil Imperium 1"–Diskette in das Laufwerk und geben Sie [L][O][A][D] ["][*]["][,][8][,][1] ein. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

Installieren auf Hard–Disk: Einige Versionen verfügen über die Möglichkeit, das Programm und die Daten auf Hard–Disk zu installieren. Der Vorteil liegt darin, daß die Ladezeiten erheblich verkürzt werden und somit der Spielfluß stark verbessert wird. Hierzu befindet sich bei der Amiga, Atari ST und IBM–Version ein File namens "HD INSTALL" auf der Diskette. Dieses File muß normal gestartet werden. Alle weiteren benötigten Eingaben fragt das entsprechende Programm direkt ab.

Laden und Speichern des Spielstandes:

In der Regel dauert es recht lange, bis ein Spiel beendet ist. Möchte man mit einem begonnenen Spiel später fortfahren, kann man dies auf Diskette abspeichern und es später wieder einladen. Alle Spielstände, Namen, Gegebenheiten und Besitzverhältnisse werden abgespeichert, sodaß keine Spieldaten verlorengehen.
Das Abspeichern des Spielstandes ist nur aus dem Hauptmenue (Schreibtisch) möglich.
Amiga: Wenn Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, erscheint eine Menüleiste. Hier können Sie Ihre Funktion auswählen.
Atari ST / IBM PC / Commodore 64: Klicken Sie das Firmensignet, dann erscheint ein Disketten-auswahlmenü.
Um eventuellen Stromausfällen oder Systemabstürzen vorzubeugen, empfiehlt es sich, jede Stunde den Spielstand abzuspeichern.

Unterschiede der Versionen

IBM PC

Das Programm erkennt automatisch bereits installierte Maustreiber. Die Bedienung mit Maus ist zu empfehlen. Wenn Sie keine Maus besitzen (und sich auch keine zulegen möchten), können Sie das Programm auch über Tastatur spielen. Benutzen Sie hierfür die Cursortasten und die Leer– und Returntaste. Das Programm läuft auf den Grafik–Karten Hercules, CGA und EGA. Eine Garantie auf Lauffähigkeit mit anderen Grafikkarten kann nicht gegeben werden.

Commodore 64

Besitzer von Joystickmäusen oder Trackballs müssen nicht auf den Bedienungskomfort der anderen Versionen verzichten. Das Programm läßt sich aber auch problemlos mit Joystick und Tastatur bedienen. Bei letzterem benutzen Sie die Cursortasten und die Leer– und Returntaste. Ein Fast–Loader ist eingebaut, um den Diskettenzugriff möglichst kurz zu halten. Sollte es Probleme mit Ihrem Diskettenlaufwerk geben, weil der Fast–Loader nicht fehlerlos arbeitet, können Sie diesen auch umgehen, wenn Sie das Programm nicht wie beschrieben, sondern mit LOAD "NOFAST",8,1 starten. Weitere Bedienungsangaben werden Ihnen im Programm gegeben.

Amiga, Atari ST, IBM

Sollte Ihr Rechner mit einer Speichererweiterung ausgestattet sein, wird diese vom Programm genutzt, um Daten und Grafiken dort abzulegen. Der Vorteil liegt in einer drastischen Verkürzung der Ladezeiten, da häufig benötigte Daten nur einmal geladen werden und dann in der Erweiterung gespeichert bleiben.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	r r	e b	L y	I r	N y	E y	r b	e g	L y	I r	N b	E g	r g	e g	L y	I b	N g	E r	r r	e y
1	L b	I b	N y	E b	r y	e r	L g	I b	N y	E r	r r	e b	L y	I r	N b	E y	r y	e b	r r	e b
2	N g	E g	r b	e r	L r	I b	N g	E g	r g	e y	L b	I r	N g	E y	r g	e r	L b	I r	N b	E b
3	r y	e r	L b	I b	N g	E r	r b	e b	L g	I r	N y	E y	r g	e g	L r	I r	N b	E g	r y	e y
4	L r	I g	N b	E b	r r	e g	L y	I b	N g	E r	r y	e r	L g	I b	N r	E y	r r	e b	L g	I g

